

The background is a dark, atmospheric illustration of a stone building at night. The building has a steep, dark roof and several windows that are illuminated from within, casting a warm yellow glow. The building is surrounded by a stone wall. In the foreground, there is a large, dark, gnarled tree branch that frames a large, full moon in the sky. A crow is perched on the branch to the right of the moon. The sky is dark and cloudy, with a few more crows visible in the distance. The overall mood is mysterious and slightly ominous.

Zöses kommt auf leisen Sohlen
Schmutzenbach

Eine universelle Dorfbeschreibung
für alle Fantasy-Rollenspielsysteme

FANTASY-ROLLENSPIEL



Zöses kommt auf leisen Sohlen
Schmuttenbach

Eine universelle Dorfbeschreibung
für alle Fantasy-Rollenspielsysteme

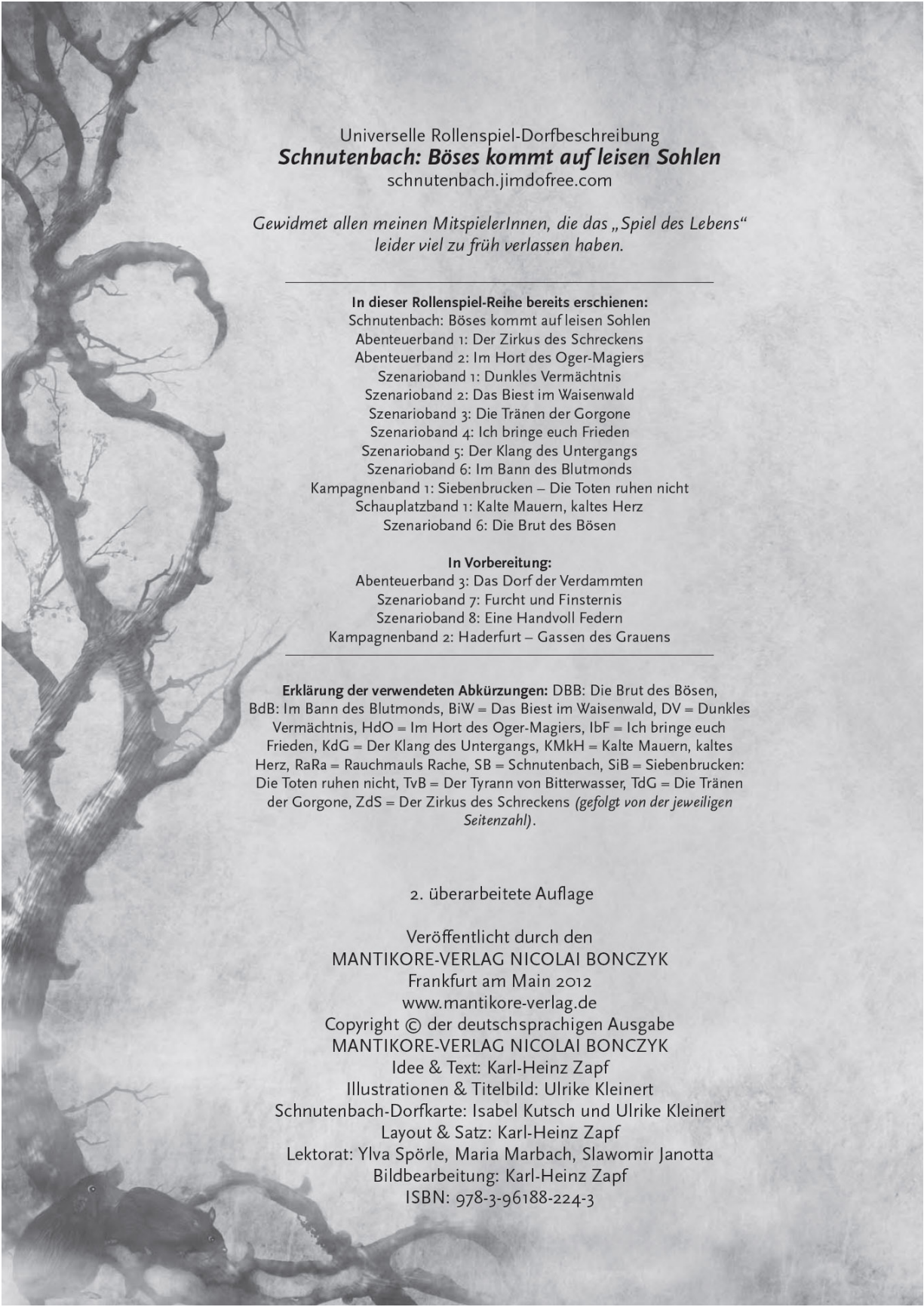
FANTASY-ROLLENSPIEL

Schnutenbach

Zöses kommt auf leisen Sohlen

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	1	<i>Karte:</i> Die Halblinghöhle von Biff Katzensgris	63
Impressum.....	2	<i>Karte:</i> Bezubaias Heimstatt.....	67
Vorwort des Autors.....	3	Die Legende vom verbotenen Weiher.....	68
Willkommen in Schnutenbach!.....	4	<i>Karte:</i> Der Turm des Zauberers.....	74
Was bietet dieser Rollenspiel-Band?.....	4	Recht und Ordnung in Schnutenbach.....	75
Wo befindet sich Schnutenbach?.....	4	In den Höhlen der Magrond.....	92
Schnutenbach auf den ersten Blick.....	5	Die Magrond – die Maden der Erde.....	93
<i>Karte:</i> Das Dorf Schnutenbach.....	6	<i>Karte:</i> Die Höhlen der Magrond.....	95
Der Wegweiser durch Schnutenbach.....	6	Die Knochenhügel.....	97
Das Geheimnis von Schnutenbach.....	8	Die Grabmäler der Knochenhügel.....	100
Der Gott Katajun.....	10	Schnutenbach-Kurzscenarios.....	108
<i>Karte:</i> Der Katajun-Tempel.....	13	Schnutenbach-Abenteuer.....	116
<i>Karte:</i> „Zum Schwarzen Schaf“.....	15	<i>Begegnungsliste:</i> Wer geht da?.....	136
Lutz Ackenheil und die Landsknechte.....	17	Unterwegs in und um Schnutenbach.....	137
<i>Karte:</i> Typischer Bauernhof Schnutenbachs.....	20	Das Geheimnis der Krähe.....	168
Der Marktplatz von Schnutenbach.....	22	Begriffe aus der Welt Schnutenbachs.....	184
Feste und Feiertage in Schnutenbach.....	25	<i>Dorfübersicht:</i> Wer haust da?.....	188
Die Dorfmiliz.....	29	Währung im Alten Königreich.....	195
Die Legende der Schnutenschlange.....	40	<i>Spielregeln:</i> Mächte, Mythen, Mutationen.....	196
Wer herrscht über Schnutenbach?.....	45	Ein Wort zum Spielhintergrund.....	200
Die Schmugglerbande der Schnute.....	54	<i>Handout:</i> Brief für „Unter Belagerung“.....	216



Universelle Rollenspiel-Dorfbeschreibung
Schnutenbach: Böses kommt auf leisen Sohlen
schnutenbach.jimdo.free.com

*Gewidmet allen meinen MitspielerInnen, die das „Spiel des Lebens“
leider viel zu früh verlassen haben.*

In dieser Rollenspiel-Reihe bereits erschienen:

Schnutenbach: Böses kommt auf leisen Sohlen
Abenteuerband 1: Der Zirkus des Schreckens
Abenteuerband 2: Im Hort des Oger-Magiers
Szenarioband 1: Dunkles Vermächtnis
Szenarioband 2: Das Biest im Waisenwald
Szenarioband 3: Die Tränen der Gorgone
Szenarioband 4: Ich bringe euch Frieden
Szenarioband 5: Der Klang des Untergangs
Szenarioband 6: Im Bann des Blutmonds
Kampagnenband 1: Siebenbrücken – Die Toten ruhen nicht
Schauplatzband 1: Kalte Mauern, kaltes Herz
Szenarioband 6: Die Brut des Bösen

In Vorbereitung:

Abenteuerband 3: Das Dorf der Verdammten
Szenarioband 7: Furcht und Finsternis
Szenarioband 8: Eine Handvoll Federn
Kampagnenband 2: Haderfurt – Gassen des Grauens

Erklärung der verwendeten Abkürzungen: DBB: Die Brut des Bösen,
BdB: Im Bann des Blutmonds, BiW = Das Biest im Waisenwald, DV = Dunkles
Vermächtnis, HdO = Im Hort des Oger-Magiers, IbF = Ich bringe euch
Frieden, KdG = Der Klang des Untergangs, KMkH = Kalte Mauern, kaltes
Herz, RaRa = Rauchmauls Rache, SB = Schnutenbach, SiB = Siebenbrücken:
Die Toten ruhen nicht, TvB = Der Tyrann von Bitterwasser, TdG = Die Tränen
der Gorgone, ZdS = Der Zirkus des Schreckens (*gefolgt von der jeweiligen
Seitenzahl*).

2. überarbeitete Auflage

Veröffentlicht durch den
MANTIKORE-VERLAG NICOLAI BONCZYK
Frankfurt am Main 2012
www.mantikore-verlag.de

Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe
MANTIKORE-VERLAG NICOLAI BONCZYK

Idee & Text: Karl-Heinz Zapf
Illustrationen & Titelbild: Ulrike Kleinert
Schnutenbach-Dorfkarte: Isabel Kutsch und Ulrike Kleinert
Layout & Satz: Karl-Heinz Zapf
Lektorat: Ylva Spörle, Maria Marbach, Slawomir Janotta
Bildbearbeitung: Karl-Heinz Zapf
ISBN: 978-3-96188-224-3

Schnutenbach

Wöses kommt auf leisen Sohlen

Vorwort des Autors

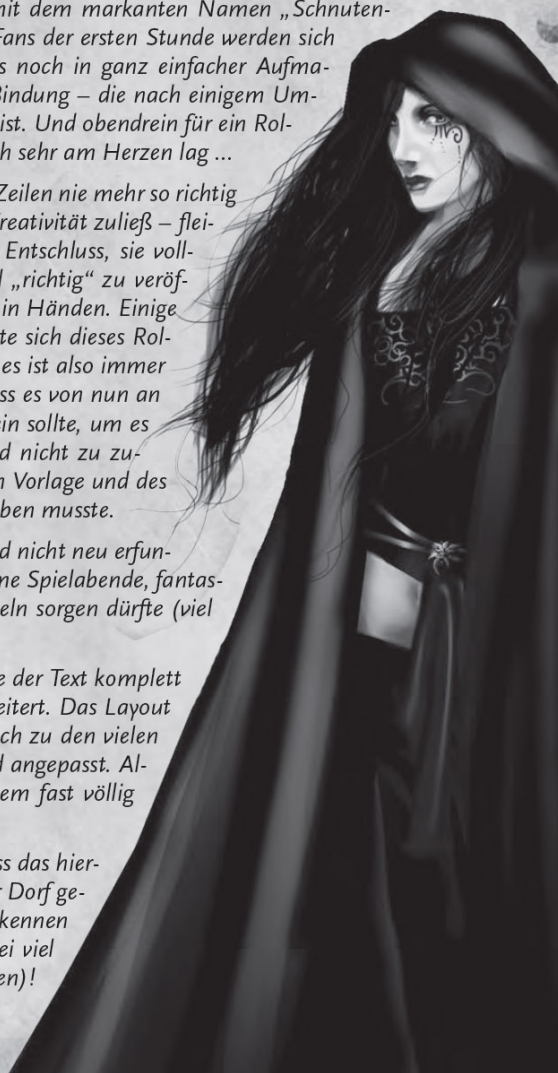
Siese Geschichte wuchs, während ich sie schrieb ...“ Nein, ich bin nicht so vermessen, mich mit dem fantastischen Großmeister J. R. R. Tolkien vergleichen zu wollen, der den Grundstein für alles das gelegt hat, was wir heute als Fantasy kennen und lieben. Und der mit seinem Werk sicherlich auch mehr oder weniger dafür gesorgt hat, dass unser geliebtes Hobby Rollenspiel ins Leben gerufen wurde. Es stimmt allerdings, dass ich an der Dorfbeschreibung mit dem markanten Namen „Schnutenbach“ nun schon ca. 15 Jahre schreibe und hartgesottene Fans der ersten Stunde werden sich vielleicht noch an die erste Ausgabe erinnern, die damals noch in ganz einfacher Aufmachung, extrem niedriger Auflage und in einer miserablen Bindung – die nach einigem Umblättern sang- und klanglos den Geist aufgab – erschienen ist. Und obendrein für ein Rollenspielsystem konzipiert, das mir zu diesem Zeitpunkt noch sehr am Herzen lag ...

Jedenfalls ließ mich diese Dorfbeschreibung seit den ersten Zeilen nie mehr so richtig los, ich schrieb immer wieder – sofern es meine Zeit und Kreativität zuließ – fleißig Abenteuer dafür und daher reifte vor einiger Zeit der Entschluss, sie vollständig zu überarbeiten, sinnvoll zu erweitern und einmal „richtig“ zu veröffentlichen; das Ergebnis dieser Bemühungen haltet ihr nun in Händen. Einige Dinge waren mir dabei sehr wichtig: Zunächst einmal sollte sich dieses Rollenspiel-Supplement nie selbst unnötig todernt nehmen – es ist also immer ein kleines Augenzwinkern mit im Spiel; und natürlich, dass es von nun an weitgehend systemunabhängig und universell einsetzbar sein sollte, um es möglichst vielen SpielerInnen zugänglich zu machen. Und nicht zu zuletzt, dass so viel des Charmes der seit Jahren vorhandenen Vorlage und des „old school“-Charakters der Dorfbeschreibung erhalten bleiben musste.

Natürlich habe ich mit Schnutenbach das (Rollenspiel-)Rad nicht neu erfunden – aber ich denke, dass dieses Dorf für viele unterhaltsame Spielabende, fantastische Erlebnisse und auch das eine oder andere Schmunzeln sorgen dürfte (viel Spaß bei der Suche nach den Insider-Gags) ...

Was ist also neu in Schnutenbach? Zunächst einmal wurde der Text komplett überarbeitet, korrigiert und in weiten Teilen sehr stark erweitert. Das Layout wurde vollständig erneuert und die Charakter-Porträts (auch zu den vielen völlig neuen Dorfbewohnern) wurden extra angefertigt und angepasst. Alles in allem erscheint das Dorf dadurch sozusagen in einem fast völlig neuen Gewand.

Abschließend bleibt mir nur zu sagen, dass ich froh bin, dass das hiermit vorliegende Buch nun endlich fertig ist – es ist nun euer Dorf geworden, also erforscht es, bereist es, lernt die Einwohner kennen und erlebt spannende Abenteuer – ich wünsche euch dabei viel Spaß (und lasst euch nicht von der Schnutenschlange fressen)!



Schnutenbach

Zöses kommt auf leisen Sohlen

Willkommen in Schnutenbach!

Auf den folgenden Seiten findet sich die Beschreibung einer relativ kleinen, aber nichtsdestoweniger für jeden RPG-Spielleiter hoffentlich sehr interessanten kleinen Ansiedlung am Rande der bekannten Welt.

In den Gebäuden Schnutenbachs und in seiner Umgebung halten sich solche bemerkenswerten Persönlichkeiten auf wie z. B. ein heimtückischer Priester des bösen Gottes der Pestilenz, ein tyrannischer Pferdezüchter, ein Meuchelmörder auf der Flucht, eine ganze Familie von (mehr oder weniger) freundlichen Mutanten, ein fanatischer Hexenjäger und viele mehr ... Kurz und gut, dies ist der „richtige“ Ort für einige Abenteuer, um ein wenig Ruhe und Erholung zu finden!

Aber natürlich treffen die Spieler hier auch zum größten Teil normale Personen an wie den Müller, einen Köhler, Holzfäller, Jäger und Fallensteller, Fischer, Bauern und eben alle jene Menschen, die eine solche Ansiedlung erst zu dem machen, was sie ist; sogar ein paar Zwerge aus einer nahegelegenen Mine schauen ab und zu vorbei. Schnutenbach bietet also einen hervorragenden Hintergrund für alle Arten von spannenden Erlebnissen – einige Kurzszenarios, ein vollständiges Abenteuer sowie zwei Hügelgräber und ein Höhlenkomplex runden den vorliegenden Band ab.

Es bleibt jedem Spielleiter wie üblich selbst überlassen, ob er die Gegebenheiten in Schnutenbach so belässt wie vorgegeben, einige davon abändert oder sogar noch weitere interessante Neuerungen einführt.

Das Anliegen dieser Dorfbeschreibung ist es jedenfalls, einen interessanten und abwechslungsreichen Ort als Ausgangspunkt für die unterschiedlichsten Abenteuer und Rollenspielsysteme zu erschaffen und daher werden auch in Zukunft noch

weitere Rollenspielabenteuer und Ergänzungsbände erscheinen, die in und um Schnutenbach herum angesiedelt sind.

Was bietet dieser Rollenspiel-Band?

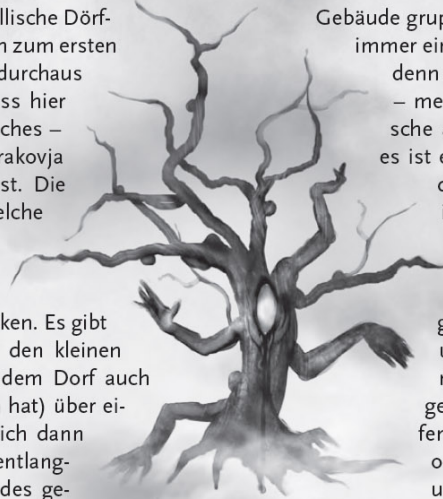
- Eine detaillierte Beschreibung der Ortschaften Schnutenbach sowie der Siedlung Goldenhofen nahe der zwergischen Mine Agrimmar und ihrer Einwohner mit der näheren Umgebung des Dorfes.
- Gebäudezeichnungen der wichtigsten Bauwerke mit kurzer Beschreibung.
- Über 100 vollständig ausgearbeitete Dorfbewohner samt Porträt und ausführlicher Charakterisierung.
- Mehrere Schnutenbach-Miniabenteuer, drei spannende Dungeons sowie drei längere Szenarios für den sofortigen Einstieg ins Spiel.
- Die Begegnungstabelle „*Wer geht da?*“.
- Das spielbereite Einsteiger-Abenteuer „*Das Geheimnis der Krähe*“.
- Auflistung und Zusammenfassung der Attributswerte der Dorf-Charaktere durch das universelle System „*Mächte, Mythen, Mutationen*“.

Wo befindet sich Schnutenbach?

Die Ortschaft Schnutenbach liegt an der Grenze des Alten Königreiches und weit entfernt von dem, was man gemeinhin als Zivilisation bezeichnen würde. Die nächste größere Stadt ist einige Tagesreisen entfernt und daher wirkt dieses Dorf eher verschlafen und vom Rest der Welt ein wenig vergessen. Dennoch ist es üblich, dass Reisende sich zumindest für kurze Zeit in Schnutenbach blicken lassen, denn es gibt einige Kutschverbindungen, die den kürzeren – wenn auch gefährlicheren – Weg über die gut ausgebaute alte Handelsstraße in Richtung

Schnutenbach auf dem ersten Blick ...

Erblickt man das idyllische Dörfchen Schnutenbach zum ersten Male, so mag sich durchaus der Eindruck aufdrängen, dass hier am Rande des Alten Königreiches – so kurz vor der Grenze zu Khrakovja – alles in bester Ordnung ist. Die dicht bewaldeten Hügel, welche rings um die Ansiedlung liegen, weichen zurück und man kann das kleine Dorf in seiner ganzen Pracht erblicken. Es gibt nur eine einzige Straße, die den kleinen Fluss namens Schnute (die dem Dorf auch einst seinen Namen gegeben hat) über eine Steinbrücke kreuzt und sich dann an den wenigen Häusern entlangwindet, ehe sie in Richtung des gewaltig emporragenden Riesenjoch-Gebirges im Osten wieder verschwindet. Die Gebäude sind einfach und schlicht, aber größtenteils gepflegt und robust gebaut. Obwohl das Dorf nicht durch eine Palisade umgeben ist, stehen an den jeweiligen Enden der Straße Tag und Nacht zwei Mitglieder der Dorfmiliz Wache; auf einem Podest ist hier eine Glocke angebracht, die in Zeiten der Not wie einem Feuer oder bei einem Angriff geläutet werden soll. Auch wenn diese Maßnahme nicht allzu vertrauenserweckend aussieht, hat die kleine Wachmannschaft das Dorf tatsächlich bereits vor schlimmen Überfällen bewahren können. Das Zentrum Schnutenbachs ist dabei mit Sicherheit der Marktplatz, um den auch die wichtigsten



Gebäude gruppiert sind. Dort sind eigentlich immer einige Dorfbewohner anzutreffen, denn diese bieten hier ihre Waren an – meist Obst, erjagtes Wild oder Fische aus der nahen Schnute – und es ist ebenfalls ein beliebter Platz für die Dorfkinder, die sich hier zu ihren wilden, einfachen Spielen treffen. Ihr Gelächter und Geschrei dringt dabei schon aus weiter Entfernung zu etwaigen Neuankömmlingen herüber und sie werden alle Reisenden neugierig und staunend umringen, die in Schnutenbach eintreffen. Am Ufer des Flusses sitzen oft ältere Dörfler, die dort fischen und dabei eher misstrauisch herüber schielen. Einige herausragende Gebäude sind die am Ortsausgang gelegene Wassermühle, der kleine Tempel am Marktplatz, die zweistöckige Kutschstation und natürlich die Taverne, die immer ein erster Anlaufpunkt für müde Wanderer ist. Ebenfalls nicht zu übersehen ist ein großes Anwesen etwas außerhalb des Dorfes, das von umzäunten Wiesen und dort frei umherlaufenden Pferden umgeben ist. Schnutenbach ist auf allen Seiten von dichtem Wald eingesäumt, der nur dort widerwillig zurückweicht, wo Felder angelegt worden sind und die alte Handelsstraße in Richtung Osten – entlang des Riesenjoch-Gebirges und somit weg vom Alten Königreich und hin in das Reich Khrakovja – führt ...

des angrenzenden Königreiches Khrakovja anbieten und der (natürlich verbotene) Schmuggel auf dem ansonsten beschaulichen Fluss Schnute zwischen den beiden Ländern blüht und gedeiht.

Die nahe Silhouette des gewaltigen Bergmassivs des Riesenjoch-Gebirges ist bei schönem Wetter gut zu sehen und in einem der Gebirgsausläufer liegt auch die Minensiedlung Goldenhofen – deren hochtrabender Name allerdings weit mehr verspricht, als diese windige Siedlung halten kann. Hier leben fast nur glücklose Abenteurer, die darauf hoffen, dass aus der nahebei liegenden Zwerghöhle Agrimmar einige magere Brocken für sie abfallen. Mitten im dichten Wald liegt die nächste größere Ansiedlung, nämlich das Holzfälerdorf Stammhausen – mehrere Tagesreisen entfernt befindet sich die Burg und der Stammsitz der Fürstin Valeria von Geissler, die über diese Ländereien na-

mens Geisselgrund herrscht (beide werden in Abenteuerbänden noch ausführlich vorgestellt).

Im Norden Schnutenbachs befindet sich der sogenannte „Pfuhl“, ein weites Sumpfgebiet voller töckischer Gefahren und unsagbarer Schrecken. Nordwestlich, in Richtung des Riesenjoch-Gebirges, liegt eine nicht weniger gefährliche Gegend – nämlich die verurufenen Knochenhügel, wo vor langer Zeit viele Anführer der hier lebenden Bergstämme der Menschen samt ihren Besitztümern in Hügelgräbern bestattet wurden und in deren Weiten eine unheimliche Familie mit garstigen Tischmanieren haust. Dies ist ein geradezu magischer Ort für Schatzsucher, die aber mehr als nur ein wenig Glück benötigen, um von ihren wagemutigen Eskapaden in diese gefährliche Gegend heil an Leib und Leben wieder zurückzukehren ...

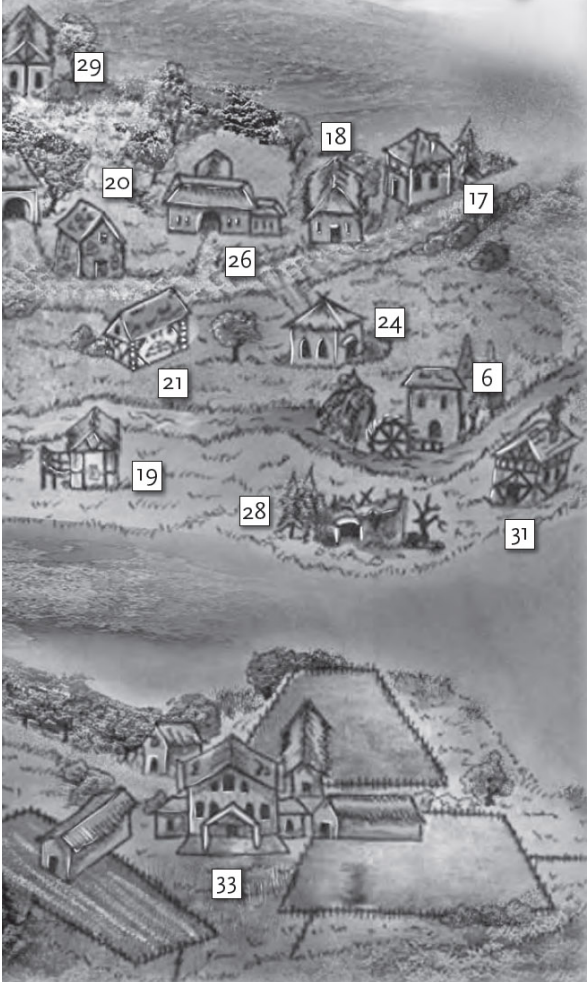


Der Wegweiser durch Schnutenbach ...

In diesem ersten Abschnitt finden sich alle Informationen zu Schnutenbach und den hier lebenden, schillernden Persönlichkeiten. Ebenfalls hier aufgelistet sind die derzeitigen Besucher der Ortschaft sowie die Bewohner der umliegenden Gehöfte. Die Gebäude und die meisten Personen, die in Schnutenbach ihr Dasein fristen, werden nachfolgend kurz und bündig beschrieben.

ben, denn der Spielleiter soll in seiner eigenen fantasievollen Interpretation der örtlichen Gegebenheiten möglichst wenig eingeschränkt werden. Dennoch findet sich auf den folgenden Seiten natürlich genügend Material für viele interessante Stunden des Rollenspiels und es obliegt dem jeweiligen Spielleiter, gewisse Vorgaben abzuändern oder wegzulassen, neue Dorfbewohner zu erfinden oder weitere düstere Legenden um die kleine Ansiedlung nahe dem Riesenjoch-Gebirge einzuführen. Die meisten Einwohner Schnutenbachs stammen übrigens aus dem Alten Königreich, aber ungefähr ein Drittel von ihnen kommt ursprünglich aus dem nahen Khrakovja. Beide Gruppen kommen sehr gut miteinander aus und es gibt zumindest in dieser Hinsicht kaum Probleme. Zu fast allen Einwohnern und auch den meisten Kreaturen fin-

Dorf Schnutenbach



den sich auf den nachfolgenden Seiten auch Porträts, die zum persönlichen Gebrauch aus dem Band kopiert und den Spielern vorgelegt werden können, damit sie jeweils vor Augen haben, wer ihnen denn da nun gegenübersteht. Der zweite Abschnitt befasst sich schließlich mit den Orten rings um das Dorf herum, unter anderem dem geheimen Lager einer Gruppe ausgestoßener Mutanten, einem mysteriösen Magierturm eines einsiedlerischen Zauberkundigen, dem verrufenen Goldenhofen und natürlich der kleinen Zwergenmine namens Agrimmar.

Im letzten Teil des vorliegenden Bandes finden sich einige Miniszenerios, drei Dungeons sowie drei Einsteigerabenteuer in das vielschichtige (und gefährliche) Leben in und um Schnutenbach. Eine Auflistung der Dorf-Charaktere samt universell einsetzbarer Attri-

butswerte rundet die Dorfbeschreibung schließlich ab ...

Das dunkle Geheimnis und der Fluch von Schnutenbach sollte übrigens im Spiel nicht zu früh aufgedeckt werden, denn dies kann der Abenteuergruppe so manche schlaflose Nacht bescheren und ist ein beständiger Schatten, der auf das ansonsten meist so beschauliche Dorfleben fällt ...

1. Zur Alten Bruck

Dies ist die einzige Kneipe beziehungsweise Taverne in Schnutenbach und gegen Abend finden sich hier viele Einwohner, wie auch die meisten durchreisenden Besucher ein, um bei einem Krug Bier oder einem Glas Wein den neuesten Klatsch auszutauschen oder weitgereisten Fremden zuzuhören. Das Gebäude hat zwei Stockwerke und die Wirtsleute **Hilda** und **Meinhard Aulenbacher** tun zusammen mit ihrer einzigen Tochter **Ilse** so ziemlich alles, um ihre meist ansässige Kundschaft zufriedenzustellen. Zwar sind sie in der glücklichen Lage, das einzige Etablissement dieser Art hier zu führen, dies nützen sie aber nicht schamlos aus.

Im Gegenteil sorgen sie sogar öfter dafür, dass wandernde Spielleute, Barden oder Geschichtenerzähler einen Abstecher hierher etwas verlängern, um den Gästen eine angenehme Abwechslung zu bieten. Das Essen ist gut und reichhaltig und besteht aus Eintopf, Wild oder Fisch aus der nahen Schnute, dazu werden oft Äpfel und Birnen gereicht. Die Getränke sind nicht mit Wasser gestreckt und zu besonderen Anlässen kann man sogar das starke, süßige Zwergenbier bekommen, sofern die Bewohner der ca. drei Tagesreisen entfernten Zwergenmine wieder einmal in Schnutenbach zu Besuch waren; dieses Getränk verwässert Meinhard allerdings leicht, da es ansonsten für seine Gäste einfach viel zu stark wäre – und dies ist den Dorfbewohnern durchaus bekannt.

Über dem gemütlichen, gemauerten Kamin befindet sich eine alte hölzerne Statue, die wirklich jedem Besucher sofort ins Auge stechen muss. Es handelt sich um eine verwitterte und kaum noch erkennbare Darstellung einer Frau, die ihre Arme und Hände wie in einer beschwichtigenden oder beschwörenden Geste erhoben hält. Der gemütliche und gutmütige Wirt wird es nicht müde zu erzählen, dass vor vielen Jahren die alte Holzbrücke des Dorfes von einem schlimmen Hochwasser der Schnute hinweggerissen worden ist. Diese Holzstatue war in einem Schrein inmitten der einstigen Brücke angebracht worden und stellt die **heilige Kunigunde** dar, die laut der Geschichte

viele Menschen vor dieser gefährlichen Überschwemmung gerettet haben soll. Jene Schreiner, welche die Brücke früher erbaut hatten, wollten durch sie das Bauwerk vor der Zerstörung bewahren, was ihnen leider nicht gelungen ist. Immerhin „rettete“ diese Statue tatsächlich Meinhards Tochter Ilse vor dem Hochwasser, denn das Mädchen fiel in die tobende Schnute und wurde später von ihren besorgten Eltern am Ufer aufgefunden – die kleinen Ärmchen fest um besagte Statue geklammert ...

Falls die Kutschstation „Zum Schwarzen Schaf“ einmal über zu wenig Zimmer verfügen sollte, stellt der

Wirt gerne die dann eilig hergerichteten Gästezimmer oberhalb seiner Kneipe zur Verfügung. Diese sind zwar einfach, aber sauber und zweckmäßig ausgestattet und bieten eine angenehme Abwechslung zum harten Leben und der Übernachtung unterwegs auf der Straße. Entsprechend gemütlich ist natürlich auch der große Schankraum der Taverne hergerichtet. Dunkles Holz und aufgehängte Tierfelle bedecken den größten Teil der fest gemauerten Wände, auch der Holzboden ist an vielen Stellen mit schweren, einfach geknüpften Teppichen oder Fellen bedeckt, was dem Raum eine auf Anhieb warme Atmosphäre verleiht. Ein großer Kerzenleuchter – ein ehemaliges Wagenrad – hängt an der Decke und sorgt neben den auf den Tischen ste-

Das Geheimnis von Schnutenbach

Die Familien in Schnutenbach hüten ein düsteres Geheimnis, das sie vor allen „Außenstehern“ und Besuchern des Ortes auf jeden Fall verheimlichen wollen. Seit einigen Jahren beginnen viele der Neugeborenen im Dorf kurz nach der Geburt Anzeichen verschiedener garstiger Veränderungen und Mutationen zu zeigen, was deren Eltern in tiefste Verzweiflung stürzt!

Vor ca. zehn Jahren, als diese schrecklichen Vorfälle begannen, waren diese Mutationen noch geringfügig und kamen nur selten vor; doch im Laufe der Jahre nahm die Anzahl der so schrecklich veränderten Kinder immer weiter zu. Viele Eltern – vor allem die Mütter – behielten ihre Kinder dennoch so lange wie möglich bei sich, nur um sie dann doch noch irgendwann verzweifelt im nahen Wald auszusetzen...

Dieses düstere Geheimnis tragen die Einwohner Schnutenbachs mit sich herum. Schon um ihrer eigenen Sicherheit willen müssen sie dies vor außenstehenden Personen geheim halten, denn sonst würden sicher unerbittliche Hexenjäger und gnadenlose Inquisitoren aus dem Alten Königreich das Dorf Schnutenbach nur so heimsuchen und viele Familien müssten um ihr Leben fürchten. Es leben einige mutierte Menschen in Schnutenbach, vor allem Kinder mit geringeren Mutationen, die deswegen kaum bemerkt werden. Einige Kinder werden von ihren Müttern auch nach wie vor im Haus versteckt, wo sie ein trauriges Dasein fristen. Viele der ausgesetzten Mutanten starben, doch im Laufe der Zeit bildete sich im Wald nahe Schnutenbach, zwi-

schen dem Dorf und den Bergen, eine kleine Kolonie von Überlebenden, die dort einigermaßen zufrieden hausen. Sie wollen den Menschen im Ort nichts Böses, sondern einfach nur am Leben bleiben. Aber einige der Mutanten wurden aufgrund ihrer Veränderungen und der Geschehnisse sehr verbittert und niederträchtig und machen nun die Wälder um das

Dorf unsicher, (noch) ohne derzeit eine wirkliche Bedrohung darzustellen ... Die Ursache dieses „Fluchs“, wie die Einwohner Schnutenbachs es nennen,

ist niemand anderes als der angebliche Katajun-Priester Cornelius Trautmann, der in Wahrheit dem verruchten Gott der Fäulnis und Pestilenz namens Grugusch dient! Cornelius kam vor langer Zeit über einen Bergpass aus Khrakovja hierher und war überaus begierig darauf, Krankheit und unsägliches Leid über die Menschen im Alten Königreich zu bringen. Doch er

war klug genug, zu wissen, dass man ihn schnell fassen würde, wenn er offen vorginge. Daher suchte er sich Schnutenbach aus, um hier die erste Saat zu legen. Zuerst räumte er den alten, frommen Priester mit Hilfe einer Krankheit aus dem Weg und gab dann vor, der neue Priester zu sein. Kurze Zeit später tauchte eine ältere Frau auf, die sich schon bald im Dorf als brave Hebamme einen Namen machte. Sie ist die heimliche, diabolische Gefährtin von „Vater Cornelius“. Kurz nach der Geburt bringt sie die Kinder zu ihm – angeblich für einen rituellen Segen im Namen Katajuns – und dort werden sie in einem finsternen Ritual mit Hilfe von unbeschreiblich widerwärtigen Substanzen eines Fäulnis-Dämons ihrem sicheren Untergang geweiht ...



henden Lampen und Kerzen für ein angenehmes Licht. Während des Tages, wenn die meisten Dorfbewohner ihrer Arbeit nachgehen, ist die Kneipe fast leer, gegen Sonnenuntergang aber füllt sich der Schankraum zunehmend; einige der oft anwesenden Gäste sind:

- Der einzige Krämer Schnutenbachs namens **Kunibert Thaler**, ein eher kleines und unscheinbares Männchen.
- Die nicht einheimische **Rosamund Slunegut**, die hier als Hübscherin ihre Geldbörse füllen möchte (was von Meinhard und vor allem seiner Frau Hilda mit zunehmender Missbilligung beobachtet wird); sie wird keine Gelegenheit auslassen, um einen attraktiven und vor allem wohlhabenden Abenteurer anzusprechen und zu verführen.
- Der alleine in einer Ecke sitzende und eher gemiedene Hexenjäger namens **Sebastian Scharnhorst**, der aufmerksam das Treiben hier beobachtet, sich jedoch so gut wie nie an den Gesprächen beteiligt.
- Der Fischer **Walther Ortlieb**, der sich seit dem Tod seiner Frau **Adelheid** – die bei dem Hochwasser der Schnute ertrunken ist – in den Suff geflüchtet hat.
- Der gutaussehende Musikant **Piatras Rakovich**, der muntere Volksweisen aus seiner Heimat Khrakovja vorträgt und sich damit ein paar Münzen verdient.
- Der grimmige Jägersmann **Fritz Tagwerker**, der im Dorf nicht allzu beliebt ist und nur allzu gerne einen Streit vom Zaun brechen wird.
- Der alte Abenteurer **Jochen Reisiger**, der hier oft über quälenden Erinnerungen an sein im Kampf verlorenes Bein (er trägt ein kunstvoll verziertes Holzbein) und seine verstorbene große Liebe grübelt.
- Der meist verschmitzt lächelnde Halbling **Biff Katzensgreis**, der die Gesellschaft der einfachen Leute genießt seit er vor einigen Jahren in ein typisches Hügelhaus seines Volkes ein wenig außerhalb des Dorfes gezogen ist.
- Ein bärtiger Geselle mit Hellebarde und Laterne namens **Eberhard Eisenmeister**, der nach Einbruch der Dunkelheit als Nachtwächter dafür sorgt, dass niemand auf den Straßen Unrecht verübt.

Aber natürlich sitzen weit mehr Dorfbewohner – und manchmal durchaus auch Reisende, denen es im „Schwarzen Schaf“ einfach zu langweilig geworden ist – im oft überfüllten Schankraum und genießen das wärmende Prasseln des Kaminfeuers. Gerüche und Klatsch geistern hier ebenso umher wie die tanzenden Schatten der Kerzen und Öllampen. Es ist genau die passende Umgebung, um mit den zunächst eher zurückhaltenden und fast schon misstrauischen Dorfbewohnern ins erste Gespräch zu kommen.

Weinhard Aulenbacher

Der „gute Meinhard“, wie er in Schnutenbach von fast allen Dorfbewohnern genannt wird, ist ein Mann mittleren Alters, dessen einst üppig gelockte Haarpracht sich nun

im Alter bereits merklich zu lichten beginnt. Meinhard ist ein guter Mensch, der bekannt dafür ist, hinter dem Rücken seiner pragmatisch veranlagten Frau Hilda auch den Armen des Dorfes – und hier vor allem dem Dorftrottel Sigismund – Essensreste zukommen zu lassen. Ab und an dürfen seine weniger gut gestellten Mitmenschen auch einmal in der Schankstube übernachten, was immer wieder zu Ärger mit seiner Gemahlin führt. Der gutmütige und überaus abergläubische Wirt – er verlässt nie das Haus, ohne sich vor der Statue der heiligen Kunigunde zu verneigen und das Zeichen gegen das Böse zu machen – erzählt gerne und viel. Er ist ein guter Ansprechpartner, wenn es um die allgemeinen Belange Schnutenbachs geht. Immerhin finden sich in seiner Gaststube viele der Dorfbewohner am Abend zusammen, um bei einem Bier die Sorgen des Alltags hinter sich zu lassen und beginnen natürlich – unter dem Einfluss des Alkohols und „unter Freunden“ – gerne von sich und ihrem Leben zu berichten ...

■ **Habseligkeiten:** Einfache Kleidung, speckige Schürze und ebenso speckige Kappe, Geldkatze (4 Goldmark, 7 Silberheller, 21 Kupferpfennige), kleiner Anhänger mit dem Abbild der heiligen Kunigunde, Messer, Holzknüppel.

■ **Besonderheiten:** –

2. Fischerhütte

In diesem einstöckigen, schmucklosen Haus lebt die Familie Dickhut. Dabei handelt es sich um **Erika** und **Waldemar Dickhut**, sowie ihre Kinder **Else**, **Sisela** und **Bernd**, das Nesthäkchen. Waldemar ist ein eher mürrischer und ungemütlicher Zeitgenosse, der seine viel zu gutmütige Frau nach Kräften ausnutzt. Oft leidet die ganze Familie Not, weil er das wenige durch das Fischen in der Schnute verdiente Geld im Wirtshaus „Zur Alten Bruck“ verprasst hat. Schon oft musste der Krämer Kunibert Thaler Erika Dickhut daher mit Nahrungsmitteln aushelfen, sonst hätten die Kinder bitterlich hungern müssen. Vor allem die jüngere Tochter der Familie – die aufgeweckte Else – bereitet ihrer Mutter bei Tag und Nacht Sorgen, denn das Kind wurde blind geboren und scheint anders zu sein als die übrigen Kinder im Haushalt. Wenn Erika Dickhut die schreckliche Wahrheit kennen würde, wäre sie sicherlich schierer Verzweiflung nahe ... Manche der Dorfbewohner in Schnutenbach munkeln



Der Gott Katajun

Bei Katajun handelt es sich um die Gottheit der Wildnis und des weiten Himmels, die ihren Ursprung eigentlich in Khrakovja hat, aber vor allem auch in den östlichen und nördlichen Grenzbereichen des Alten Königreiches angebetet wird. Katajun wird auch gerne als „der gelehrte Kater“ bezeichnet und man sagt ihm nach, dass er jegliche Gestalt annehmen kann, seine Lieblingsform aber die eines riesenhaf-ten, struppigen und wilden Katers ist, der gerne auf mächtigen Bäumen hockt und die Landschaft betrachtet. Er ist laut jenen, die an die alten Mächte glauben, der Sohn der Zeugemutter, was die Priester Katajuns aber abstreiten, so dass diese beiden Glaubensrichtungen trotz ihrer eigentlich sehr ähnlichen Vorstellungen und Überzeugungen nicht sehr gut miteinander auskommen. Katajuns Kraft und Größe werden in allen Schriften als wahrlich gewaltig beschrieben, mit seinen Pranken kann er selbst harte Metallpanzer zerfetzen, er ist blitzschnell und lautlos und singt seine Feinde angeblich in den Schlaf, wenn er ihnen nicht schaden möchte. Dieser Gott ist aber als stets hilfreiches und gütiges Wesen bekannt, der verirrteten Reisenden in Tiergestalt den richtigen Weg weist. Natürlich ist der Gott Katajun über die unglaublichen Vorgänge im Dorf überaus erzürnt! Immerhin führt ein falscher Priester in dem ihm geweihten Tempel unfassbare, blasphemische Rituale durch. Daher sendet er den Einwohnern Schnutenbachs allerlei ominöse Zeichen, die sie darauf hinweisen sollen, dass sie eine gefährliche Schlange an ihrem Busen nähren:

- Bereits seit einiger Zeit beginnt das Wild in den Wäldern sich von der Ortschaft zu entfernen, so dass die Jagd immer schwieriger und zeitaufwändiger wird.
- Es kam in den letzten Jahren verstärkt zu katastrophalen Missernten, der Segen Katajuns scheint nicht mehr auf dem Dorf zu liegen.
- Einige Einwohner werden von Träumen heimgesucht, in denen ein prachtvoller Kater, ein mächtiger Bär oder ein gewaltiger Wolf durch den Ort streift, in den Tempel hinein geht und dort die Katajun-Statue zerschmettert.
- Die gesamten Katzen des Dorfes versammeln sich laut fauchend und wild starrend vor dem Tempel und versuchen die Gläubigen daran zu hindern, diesen zu betreten.
- Ein Blitz schlägt während eines Sturmes und einer zeitgleich stattfindenden Zeremonie in den Tempel ein.

hinter dem Rücken Erikas, dass sie wohl „so blind wäre wie die kleine Else“, da sie nicht bemerkt – oder nicht bemerken will – dass ihr Kunibert Thaler beständig und aufrichtig den Hof macht. Sollte allerdings der übellaunige Waldemar davon Wind bekommen, dann wäre dem schwächtigen Krämer zumindest eine ordentliche Tracht Prügel sicher.

Else Dickhut



Else ist ein liebes, anhängliches und trotz ihrer Blindheit aufgewecktes, kleines Mädchen, das es sehr bedauert, ihrer Mutter und ihrer ganzen Familie solche Probleme zu bereiten. Obwohl erst sieben Jahre alt, ist sie erstaunlich reif und klug für ihr Alter – um nicht zu sagen, manchmal ist sie erschreckend altklug. Sie hat neben tausend Fragen zum Leben um sie herum bei

Gesprächen mit Erwachsenen auch fast immer eine kecke und erstaunlich weise Antwort parat. Else ist ein hübsches, liebenswertes Kind mit wilden und ungezähmten Locken, das vielleicht noch eine große Zukunft vor sich haben könnte, wäre da nicht der bedauernswerte Umstand, dass sie – wie so viele andere Kinder Schnutenbachs auch – an einer fortschreitenden Mutation leidet. Diese ist zwar nicht sichtbar, doch wer weiß, wie sich die Dinge noch entwickeln mögen und welches Schicksal die Götter ihr vorbestimmt haben? Oft kann man sie auf dem Dorfplatz antreffen, wo sie versonnen ein kleines Lied vor sich hin singt und mit ihrer Puppe spricht ...

- **Habseligkeiten:** Derbes Kleidchen, Stoffpuppe „Franziska“.
- **Besonderheiten:** Else leidet unter einer Mutation, die sie schon vor ihrer Geburt erblinden ließ, allerdings ist ihr Verstand geradezu unnatürlich weit entwickelt. Mit den Jahren wird das Kind aber vermutlich unter der Last ihres immensen Intellekts wahnsinnig werden, sofern sie vorher keine entsprechende Hilfe erhält.

3. Krämerladen

Dieses schön hergerichtete, zweistöckige Gebäude mit Anbau ist der einzige Laden in Schnutenbach, in denen die Dinge des täglichen Bedarfs, wie Töpfe, Kerzen, Öl, Decken, Seile und ähnliches gekauft werden können. Das Ladengeschäft im Erdgeschoss ist geradezu vollgestopft mit Regalen, Kisten, Kästen, Fässern und Truhen. In unzähligen Schubladen verbergen sich viele nützliche Gegenstände, deren Vorhandensein bei diesem zunächst chaotischen Aufbau des Ladens aber niemand errahnen kann.

Der Krämer **Kunibert Thaler** findet den Weg zwischen seinen Waren allerdings mit traumwandlerischer Sicherheit und vermag im Normalfall sofort die Auskunft zu geben, was er vorrätig hat und was nicht. Hinter dem Verkaufstisch liegt – unsichtbar für die Kunden – stets ein Knüppel griffbereit; seit einem Überfall des üblen Räubers Markus Stillmacher hat Kunibert beschlossen, sich nicht mehr „einfach so“ ausrauben zu lassen. Im kleinen Anbau, der allerdings eher einem provisorischen Schuppen denn einem Ladengeschäft gleicht, verkauft Kunibert sogar einige Waffen und Rüstungsteile; diese sind allerdings in einem eher bedauernswerten Zustand und müssen erst noch hergerichtet werden, um wieder voll gebrauchsfähig zu sein. Immerhin hat er einen Handel mit dem Dorfschulzen abschließen können, wonach er mit der alleinigen Versorgung der Dorfmiliz Schnutenbachs betraut ist; daher bringt ein fahrender Händler nun alle paar Monate neben den dringend benötigten Gebrauchsgegenständen auch einige günstige Waffen und Rüstungen mit. Da Kunibert allerdings keinerlei Ahnung von Qualität und Haltbarkeit der Gegenständen des Kriegshandwerks besitzt, gibt die Ausbilderin der Dorfmiliz – Leonora Mororov – bei ihm entsprechende Bestellungen auf und nimmt ihm die Ware nach vorheriger Prüfung ab.

Kunibert lebt im oberen Stockwerk des Hauses. Er ist ein schwächliches kleines Männchen mit einer jämmerlich dünnen Stimme, die leicht umkippt, falls er aufgeregt ist – und er regt sich oft auf, denn er kann Ungerechtigkeit nicht ertragen. Leider ist er da in Schnutenbach oft an der falschen Stelle. Kurz, er ist eine Seele von Mensch und obendrein heimlich in Erika Dickhut verliebt, der er gerne unter die Arme greift – dies tut er aber grundsätzlich bei Leuten in Not, auch wenn ihn schon manche Habenichtse dabei übel über den Tisch gezogen haben. Es geht allerlei Klatsch über ihn in Schnutenbach herum und seine nur mühsam verborgene Zuneigung zu Erika ist dabei meistens das Hauptthema. Kein Wunder, denn allzu viel Aufregendes passiert ja nicht in diesem anscheinend vergessenen Teil des Alten Königreiches ...

Kunibert Thaler



Kunibert hat als einziger Händler in Schnutenbach ein gutes Auskommen, denn wohin sonst sollen sich die Dorfbewohner wenden, wenn sie wieder einmal Ware kaufen müssen, die sie sich sonst nicht beschaffen können? Man kann ihn also durchaus als wohlhabenden Mann bezeichnen, auch wenn er darum keinerlei Aufhebens macht. In der Tat ist der Krämer ein

wirklich erstaunlich gutherziger Mensch, dem Geld und Gold nicht allzu viel bedeuten. Immer wieder kann man den guten Kunibert auch dabei beobachten, dass er den Dorfkindern heimlich kleine Süßigkeiten und Naschwerk zusteckt. Unter anderem aus diesem Grund schauen diese oft und gerne im Laufe des Tages bei ihm vorbei, wenn sie bei ihren wilden Spielen auf dem Marktplatz und in der näheren Umgebung der Schnute tatsächlich einmal eine Pause einlegen. Der Krämer Schnutenbachs ist seit langer Zeit in Erika Dickhut verliebt, ahnt jedoch, dass dies – sofern nicht ein Wunder geschieht – kein frohes Ende für sie beide nehmen kann. Obwohl Kunibert weiß, dass ihn die unglückliche Frau sehr schätzt, so hat er doch keinerlei Vorstellung davon, ob sie wirklich dazu bereit wäre, seinetwegen ihren grobschlächtigen Mann zu verlassen. Ganz abgesehen davon, was die Leute im Dorf davon halten würden. Und so schreibt er in seinem Häuschen lieber heimlich Liebesgedichte, anstatt sich Erika zu offenbaren. Obwohl man es ihm nicht ansieht, so vermag sich der Krämer einigermassen seiner Haut zu wehren; denn seit er einmal vom Räuber Markus Stillmacher überfallen worden ist, nimmt er in unregelmäßigen Abständen immer wieder Unterricht bei Leonora Mororov, der Ausbilderin der Dorfmiliz. Gegen einen körperlich überlegenen Gegner hätte er allerdings bei einem Kampf keine echte Chance ...

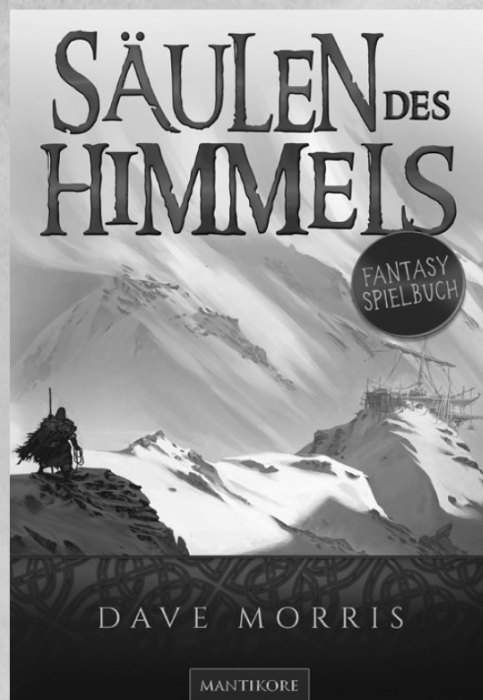
■ **Habseligkeiten:** Gute Kleidung, kleiner Beutel mit Naschwerk, Schreibzeug, Geldkatze (19 Goldmark, 12 Silberheller, 21 Kupferpfennige), Dolch, Knüppel.

■ **Besonderheiten:** –

4. Katajun-Tempel

Die Einwohner Schnutenbachs verehren in erster Linie die Natur-Gottheit Katajun, was an diesem entlegenen Fleckchen Erde und inmitten einer wilden Landschaft auch nicht weiter verwunderlich ist. Vor ungefähr zehn Jahren kam ein neuer Priester in den Ort, kurz nachdem der vorherige an einer geheimnisvollen Krankheit gestorben war. Er wurde ohne großes Aufsehen sofort freudig in die Dorfgemeinschaft aufgenommen – ein fataler Fehler, für den die Bewohner Schnutenbachs bis zum heutigen Tage bitterlich büßen müssen! Der Tempel Katajuns ist ein einstöckiges Gebäude, in dessen kleinem Anbau der (falsche) Priester **Cornelius Trautmann** wohnt; er wird von den Dorfbewohnern meistens nur „Vater Cornelius“ genannt. Ebenfalls mit bei ihm in diesem Anbau hinter dem Tempel haust der verwahrloste Totengräber **Ludovikus Leichenbitter**, ein extrem menschen scheuer Geselle, der die Nähe von Toten bevorzugt und daher kaum jemals bei Tageslicht auf der Straße zu sehen ist. Das fast völlig mit dichten Efeuranken bewachsene Tempelgebäude ist

Dave Morris
VULCANVERSE
– **SÄULEN DES HIMMELS** –



Willkommen im Vulcanverse!

Mammuts und Säbelzähntiger ziehen über die verschneiten Ebenen des Boreas, auf den eisigen Gipfeln der Berge brüten wilde Harpyien, und unter dem Schnee liegen die Labyrinth uralter Zivilisationen verborgen, versiegelt mit furchtbaren Flüchen. Doch Boreas, der heulende Nordwind und Herr dieser Lande, wurde in der Festung der Winde in Ketten gelegt. Stelle dich dem Minotauros, befriede die rastlosen Toten und verbiege die Zeit zu deinen Gunsten, um den Nordwind aus seinem Gefängnis zu befreien.

Alle Entscheidungen liegen in deiner Hand. Sei, wer immer du sein willst, egal in welchem Buch du anfängst, wohin du reist oder was du auch tust. Im Vulcanverse gibt es keine Grenzen!

Erhältlich im Buchhandel oder direkt auf www.manti-shop.de

Jason Shiga
DAS JENSEITS
– **ADVENTUREGAME COMIC 2** –



DU entscheidest, was passiert!

Eine Achterbahnfahrt machen oder Sushi essen? Zum Piratenschiff reisen oder in den Salon gehen? Von einer Klippe stürzen oder einen Autounfall haben? Das sind die Entscheidungen, die du treffen musst, wenn du deine Reise ins Jenseits antrittst. Zu Beginn der Geschichte weißt du noch nicht viel, außer dass du tot bist – und dass du in einer Art Wartezimmer gelandet bist, mit Rezeptionistin und einem Tisch, auf dem ein Buch liegt. Du musst hier raus, also probierst du die Tür. Oder das Fenster. Oder das Buch. Als du das Buch aufschlägst, wirst du in die Welt zwischen den Seiten gesogen.

Adventuregame Comics ist eine bahnbrechende Reihe aus interaktiven Bildromanen, in denen die Leser über Pfade von einem Bild zum anderen springt und entscheidet, welchen Weg er erkunden möchte.

Erhältlich im Buchhandel oder direkt auf www.manti-shop.de